

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kompetensi merupakan kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan dimana dalam proses belajar kemampuan menjadi suatu pembeda antara pembelajar satu dengan yang lain karena setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Salah satu kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kecakapan seseorang dalam mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai suatu tujuan yang tidak serta merta segera dapat dicapai.<sup>1</sup> Kemampuan matematika yang sangat penting dikembangkan di kalangan siswa adalah kemampuan pemecahan masalah, karena siswa memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dalam belajar matematika untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

Dalam pemecahan masalah, siswa dituntut untuk lebih mengutamakan proses dan strategi dalam menyelesaikan masalah daripada sekedar hasil akhir sehingga berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan kreativitasnya. Permasalahan yang muncul berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah adalah banyaknya siswa yang kesulitan dalam memecahkan masalah

---

<sup>1</sup> Hobri, dkk, "Analisis Pemecahan Masalah Siswa SMA dalam Menyelesaikan Masalah Jumping Task Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika," *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2020): 124–141, <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math>.

matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes PISA tahun 2018 yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata skor matematika Indonesia pada peringkat ke-73 dari 79 negara yang mengikuti.<sup>2</sup> Hal ini bukanlah prestasi yang membanggakan bagi Indonesia. Justru ini menjadi PR bagi stakeholder pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika tidak hanya dipengaruhi aspek kognitif saja, melainkan aspek afektif juga memegang peran penting tercapainya tujuan pembelajaran. Aspek afektif mengacu pada perasaan dan kecenderungan hati. Faktor dalam aspek afektif yang berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah adalah kepercayaan diri, sikap dan emosi, dimana kepercayaan diri erat kaitannya dengan proses menyelesaikan suatu masalah hingga tercapai tujuannya. Saat menyelesaikan masalah, siswa akan menjumpai berbagai hambatan. Setiap siswa akan menanggapi hambatan tersebut dengan berbagai macam sikap. *Adversity quotient* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengubah serta mengolah permasalahan yang ada dalam hidupnya menjadi tantangan yang harus diselesaikan. Kemampuan ini menjadikan seseorang untuk terus menghadapi semua permasalahan dan dijadikan sebagai sebuah proses untuk mengembangkan diri dan potensi untuk mencapai sesuatu. Menurut Stoltz,

---

<sup>2</sup> OECD, "PISA 2018 Result Combine Executive Summaries", [https://www.oecd.org/pisa/Combined\\_Executive\\_Summaries\\_PISA\\_2018.pdf](https://www.oecd.org/pisa/Combined_Executive_Summaries_PISA_2018.pdf). diakses 3 Januari 2023

adversity quotient dikelompokkan kedalam 3 tipe yaitu *quitters* (rendah), *campers* (sedang) dan *climbers* (tinggi).<sup>3</sup>

*Adversity quotient* adalah kemampuan untuk mengatasi kesulitan melalui harapan dan kemungkinan pribadi. Siswa dapat belajar banyak dari hambatan dan masalah yang dihadapinya, yang nantinya mengarah pada sikap yang lebih dewasa dan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi. Oleh karena itu, *Adversity quotient* memegang peranan penting dalam pembelajaran. Artinya anak dapat belajar dari masalah yang dihadapinya, berbuat lebih baik dari sebelumnya, dan membangun rasa percaya diri terhadap kemampuannya dimanapun berada, terutama di lingkungannya sendiri serta tidak mudah putus asa saat menyelesaikan permasalahan.

Memecahkan suatu permasalahan matematika yang tergolong dalam soal level tinggi seorang siswa harus memiliki motivasi, antusias dan keinginan yang tinggi supaya dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Soal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah persoalan dengan berbasis *jumping task*. Berdasarkan Taksonomi Bloom *jumping task* adalah tugas yang levelnya berada pada level C4 (menganalisis), C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Menciptakan) namun *jumping task* itu sendiri tidak selalu berada C4, C5 dan C6.<sup>4</sup> *Jumping task* adalah sebuah metode dengan pemberian soal yang menantang dimana tingkatan soal yang diberikan berada di atas tujuan

---

<sup>3</sup> Hardina Fitri Amalia dan Janet Trineke Manoy, "Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasar Langkah Polya Ditinjau dari Adversity Quotient," *MATHEdunesa* 10, no. 3 (2021): 507–513.

<sup>4</sup> Nofrion, "Metode Jumping Task untuk Mengembangkan High Order Thinking Skill (HOTS) dalam Pembelajaran," *INA-Rxiv* (2019).

pembelajaran, sehingga ketika dalam suatu pembelajaran materinya berada pada level C2 maka soal berbasis *jumping task* bisa berada pada level C3. Aktivitas pemberian tugas *jumping task* sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di negara-negara maju, dikarenakan salah satu manfaat dari *jumping task* yaitu mampu merangsang siswa untuk berpikir lebih dalam dan komprehensif sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran matematika kelas VII MTsN 2 Blitar serta wawancara guru mata pelajaran matematika ditemukan permasalahan yaitu beberapa siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan namun belum dapat mengidentifikasi apa saja yang diketahui dalam suatu permasalahan dan terdapat siswa yang dapat mengidentifikasi apa yang akan dicari dalam suatu masalah namun belum mampu menyelesaikannya dengan benar. Berdasarkan penjelasan dari guru mata pelajaran bahwasanya yang lebih mendominasi kelas adalah siswa tipe *campers*, namun ketika mereka belajar lebih giat lagi mereka dapat menjadi siswa bertipe *climbers*.

Berdasarkan uraian diatas untuk membangun *adversity quotient* siswa dalam memecahkan masalah matematika harus dimulai dari siswa itu sendiri. Karena pada dasarnya hal tersebut dibentuk dari sikap dan pikiran siswa dalam menghadapi sesuatu. Siswa harus yakin akan kemampuan yang dimilikinya dan pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Riskawati. Pada penelitian

tersebut diketahui siswa *climbers* dalam menyelesaikan masalah mampu melaksanakan keempat tahap Polya. Sedangkan siswa dengan tipe AQ *campers* dalam memecahkan masalah mampu melaksanakan tiga tahapan Polya.<sup>5</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan soal berbasis *jumping task* pada materi perbandingan. Berdasarkan level Taksonomi Bloom tugas yang diberikan *jumping task* berada pada level C4 (menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).<sup>6</sup> *Jumping task* adalah sebuah metode dengan pemberian soal yang menantang dimana tingkatan soal yang diberikan berada di atas tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari tipe *adversity quotient* pada permasalahan berbasis *jumping task*, judul dari penelitian ini adalah “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Perbandingan pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Blitar Berbasis Jumping Task ditinjau dari *Adversity Quotient*”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas maka fokus penelitian yang akan menjadi acuan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika materi perbandingan berbasis *jumping task* pada siswa *climbers* MTsN 2 Blitar?

---

<sup>5</sup> Rismawati, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau dari Adversity Quotient Siswa SMP Negeri 3 Minastene,” (Makassar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal.112-113 .

<sup>6</sup> Nofrion, “Metode Jumping ...,”

2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika materi perbandingan berbasis *jumping task* pada siswa *campers* MTsN 2?
3. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika materi perbandingan berbasis *jumping task* pada siswa *quitters* MTsN 2 Blitar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika materi perbandingan berbasis *jumping task* pada siswa *climbers* MTsN 2 Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika materi perbandingan berbasis *jumping task* pada siswa *campers* MTsN 2 Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika materi perbandingan berbasis *jumping task* pada siswa *quitters* MTsN 2 Blitar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

## 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan berbagai aspek afektif terutama yang berkaitan dengan pendidikan matematika tingkat sekolah menengah.

## 2. Secara Praktis

- 1) Bagi guru penelitian ini memberi manfaat untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa berdasarkan kecerdasan *adversity quotient*.
- 2) Bagi siswa penelitian ini dapat memberikan kesempatan lebih optimis dan aktif serta sebagai tolok ukur kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika level tinggi (*jumping task*).
- 3) Bagi peneliti lain penelitian ini dapat menjadi bahan penelitian yang lebih mendalam mengenai pemecahan masalah matematika berbasis *jumping task*.

## **E. Penegasan Istilah**

### **1. Definisi Konseptual**

Untuk menghindari keraguan dalam penafsiran yang berbeda maka penulis perlu memberikan penegasan istilah atau pengertian pada judul penelitian ini. Adapun istilah yang dimaksud sebagai berikut:

a. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa untuk mencari jalan keluar atau solusi dari kesulitan-kesulitan yang dihadapi untuk mencapai suatu tujuan yang tidak serta merta segera tercapai.

b. *Jumping Task*

Jumping task adalah pemberian soal atau tugas yang menantang diatas tuntutan kurikulum dengan tujuan menantang siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.<sup>7</sup>

c. *Adversity Quotient*

*Adversity quotient* adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan secara teratur.<sup>8</sup>

## 2. Definisi Operasional

- a. Kemampuan pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun selain matematika meliputi kemampuan memahami masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh dalam kehidupan sehari hari. Salah satu pendapat tentang tahapan-tahapan dalam memecahkan suatu permasalahan yang sering digunakan adalah adalah tahapan polya. Adapun indikatornya yaitu

---

<sup>7</sup> Hobri, dkk, "Analisis Pemecahan....," hal.126

<sup>8</sup> Ferry Kurnia Putra, dkk, "Profil Self Efficacy Siswa Climberss Terhadap Permasalahan Matematika Level Tinggi Berdasarkan Tahapan Polya," *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 2, no. 1 (2020): 59–72.

- a. Memahami masalah
  - b. Membuat rencana penyelesaian
  - c. Melaksanakan rencana
  - d. Melihat kembali.<sup>9</sup>
- b. Jumping task adalah pemberian soal atau tugas yang menantang diatas tuntutan kurikulum dengan tujuan menantang siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.<sup>10</sup> Dalam taksonomi bloom, masalah *jumping task* yang akan digunakan untuk penelitian ini terdapat pada masalah diatas tingkatan kurikulum.<sup>11</sup> Adapun letak *jumping task* dalam taksonomi bloom disajikan sebagai berikut:
- 1) C6 (Mencipta)  
Mengonstruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, menggabungkan, memformulasikan
  - 2) C5 (Mengevaluasi)  
Evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung, menduga, memprediksi
  - 3) C4 (Menganalisis)  
Menguraikan, membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji.
- c. *Adversity quotient* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengubah serta mengolah permasalahan atau kesulitan yang ada dalam hidupnya menjadi tantangan yang harus diselesaikan. Menurut

---

<sup>9</sup> Hobri, dkk, "Analisis Pemecahan...", hal. 126

<sup>10</sup> Hobri, dkk, "Analisis Pemecahan...", hal.126

<sup>11</sup> Ibid.

Stoltz, *adversity quotient* dikelompokkan kedalam 3 tipe yaitu *quitters* (rendah), *campers* (sedang) dan *climbers* (tinggi).<sup>12</sup>

1) *Climbers*

Mampu mengendalikan kesulitan hingga menemukan penyelesaiannya tanpa memperhitungkan resiko.

2) *Campers*

Kurang mampu mengendalikan kesulitannya hingga mengambil risiko dengan penuh perhitungan.

3) *Quitters*

Tidak mau menghadapi kesulitan yang dihadapi.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika penyusunan skripsi dalam penelitian ini, dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Bagian awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, surat pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

---

<sup>12</sup> Amalia dan Manoy, "Proses Berpikir ..." hal. 509

## 2. Bagian utama

Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka, yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III : Metode penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV : Hasil penelitian, terdiri dari deskripsi data, temuan penelitian dan analisis data.

Bab V : Pembahasan, dalam bab lima membahas tentang fokus penelitian yang telah dibuat.

Bab VI : Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran-saran yang relevansi dengan permasalahan yang ada.

## 3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.